

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mencoba membuktikan bahwa strategi *Quick On The Draw* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang menggunakan pendekatan ilmiah yaitu pendekatan yang diperoleh melalui penelitian ilmiah dan dibangun atas teori tertentu (Suryabrata, 2012 , hlm. 6).

Menurut Cholid dan Achmadi (2009 , hlm. 7) menyatakan bahwa:

“Pendekatan ilmiah akan menghasilkan kesimpulan yang serupa bagi hasil setiap orang, karena pendekatan tersebut tidak diwarnai oleh keyakinan pribadi, bias dan perasaan. Dengan pendekatan ilmiah itu orang berusaha untuk memperoleh kebenaran terbuka untuk diuji oleh siapa saja yang mengkhendaki untuk mengujinya”.

Menurut Cholid dan Abu Achmadi (2009 , hlm. 1) dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian* memaparkan bahwa :

“Metode penelitian berasal dari kata metode yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu. Sedangkan, penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporannya.

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan metode *true-experimental research* atau yang biasa disebut dengan penelitian eksperimental murni atau penelitian eksperimental sungguhan yaitu penelitian yang melibatkan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas pembanding.

Menurut Suryabrata (2012 , hlm. 88) meyakini bahwa:

“Tujuan penelitian eksperimental murni adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab-akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimental satu atau lebih kondisi

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenakan kondisi perlakuan”.

Atas dasar tersebut maka penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas yang mendapat perlakuan *treatment* (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan *treatment* (kelas kontrol) sebagai pembanding. Adapun sampel diambil dari dua kelas. Penelitian ini diawali dengan memberikan tes awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kosakata kedua kelas tersebut. Kemudian, diberikan perlakuan berupa *treatment* menggunakan strategi *Quick On The Draw* sebanyak 3 kali berturut-turut kepada kelas eksperimen dan tidak melakukan *treatment* terhadap kelas kontrol. Setelah itu kedua kelas diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah diberikan perlakuan berbeda. Adapun rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

***True Experiment Pre-test Post-test Control Design***

	<i>pre-test</i>	<i>treatment</i>	<i>post-test</i>
Kelas Eksperimen	Tx1	X1	Tx2
Kelas Kontrol	Ty1	Y1	Ty2

Ket :

Tx1 : Pemberian *pre-test* kepada kelas eksperimen sebelum diberlakukan *treatment*.

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Ty1 : Pemberian *pre-test* kepada kelas kontrol sebelum diberlakukan *treatment*.
- X1 : *Treatment* (menggunakan strategi *Quick On The Draw*)
- Y1 : *Treatment* (menggunakan metode konvensional)
- Tx2 : Pemberian *pre-test* kepada kelas eksperimen setelah diberlakukan *treatment*.
- Ty2 : Pemberian *post-test* kepada kelas kontrol setelah diberlakukan *treatment*.

### 3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IPA 3 dan IPA 4 di SMAN 15 Bandung yang bertempat di Jalan Sarimanis 1 Sarijadi Bandung.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi

Menurut Arikunto (2006, hlm. 130) populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Menurut Sugiyono (2007, hlm. 90) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA NEGERI 15 Bandung tahun ajaran 2013/2014.

**Tabel 3.2 Populasi**

No.	Kelas	Populasi		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1	XI IPA 3	22	18	40
2	XI IPA 4	19	19	38
$\Sigma$		41	37	78

### 3.3.2 Sampel

Sugiyono (2007, hlm. 118) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun data sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari dua kelas dari SMA NEGERI 15 Bandung yaitu kelas XI IPA 3 (38 orang) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 (36 orang) sebagai kelas kontrol.

**Tabel 3.3 Sampel**

No.	Kelas	Populasi		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	XI IPA 3	22	16	38
2	XI IPA 4	18	18	36
$\Sigma$		40	34	74

## 3.4 Instrumen Penelitian

### 3.4.1 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) adalah salah satu instrumen penelitian yang digunakan untuk mengatur jalannya

Senandung Nacita, 2016

*EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*treatment* yang akan dilaksanakan. Dengan adanya RPP ini, materi serta *treatment* yang akan diberikan kepada kelas eksperimen akan lebih teratur. Adapun *treatment* yang akan diberikan kepada kelas eksperimen adalah sebanyak 3 kali, sehingga peneliti perlu membuat 3 buah RPP. Dan kelas kontrol pun perlu memakai RPP, dengan demikian total RPP yang harus dibuat oleh peneliti yaitu 6 buah RPP. Dengan demikian jalannya penelitian teratur dalam pelaksanaannya.

### 3.4.2 Tes

Menurut Anwar (2011, hlm. 30) :

“Tes sebagai instrumen alat pengukur data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Dalam penelitian ini tes dilakukan untuk mendapatkan data *pre-test*, *post-test* dan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang setelah diberikan *treatment* berupa strategi *Quick On The Draw*.

**Tabel 3.4**

#### Kisi-Kisi Tes

Standar Kompetensi	Mengungkapkan informasi secara lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari.
Kompetensi Dasar	Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Materi	Pelajaran 22   マリアさん   の   へや Pelajaran 24   あさ   ごはん Pelajaran 26   なにで   がっこう   へ   いきますか Pelajaran 28   とこどき   サッカーを   します
Bentuk soal	Pilihan ganda dan essay

**Tabel 3.5**

**Sistem Penilaian**

No	Indikator Soal	No Soal	Bobot Nilai
1	Memilih kosakata yang tepat sesuai dengan artinya atau sebaliknya.	Pilihan Ganda (PG) Bagian I No 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	1
2	Memilih kosakata yang tepat sesuai dengan gambar.	PG dengan gambar Bag II No 16, 17, 18, 19, 20,21, 22, 23, 24, 25	1
3	Mengisi titik-titik menggunakan kosa kata yang tepat sesuai dengan kegiatan yang mengacu pada gambar.	Pertanyaan mencocokkan 26,27,28,29,30	2
<b>Jumlah Soal</b>		30	

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.4.2.1 Glosarium Kosakata Bahasa Jepang

**Tabel 3.6**

No.	Kosa Kata	Romaji	Arti Kata	Kelas Kata
1	おきます	Okimasu	Bangun	Kata kerja
2	かおをあらいます	Kao wo araimasu	Mencuci muka	Kata kerja
3	おいのりをします	Oinoro wo shimasu	Sembahyang	Kata kerja
4	シャワーをあびます	Shawaa wo abimasu	Mandi	Kata kerja
5	はをみがきます	Ha wo migakimasu	Menggosok gigi	Kata kerja
6	いきます	Ikimasu	Pergi	Kata kerja
7	かえります	Kaerimasu	Pulang	Kata kerja
8	ねます	Nemasu	Tidur	Kata kerja
9	ひるねします	Hirune shimasu	Tidur siang	Kata kerja
10	あさ	Asa	Pagi	Keterangan waktu
11	ひる	Hiru	Siang	Keterangan waktu
12	よる	Yoru	Malam	Keterangan waktu
13	まいにち	Mainichi	Setiap hari	Keterangan waktu
14	ひろい	Hiroi	Luas	Kata sifat
15	あかるい	Akarui	Terang	Kata sifat
16	くらい	Kurai	Gelap	Kata sifat

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

17	きれい	Kirei	Bersih	Kata sifat
18	きたない	Kitanai	Kotor	Kata sifat
19	ベッド	Beddo	Tempat tidur	Kata benda
20	いす	Isu	Kursi	Kata benda
21	つくえ	Tsukue	Meja	Kata benda
22	ほんだな	Hondana	Rak buku	Kata benda
23	おおき	Ooki	Besar	Kata sifat
24	ちいさい	Chiisai	Kecil	Kata sifat
25	した	Shita	Bawah	Kata keterangan
26	うえ	Ue	Atas	Kata keterangan
27	コンピュータ	Konpyuuta	Komputer	Kata benda
28	ごみばこ	Gomibako	Tempat sampah	Kata benda
29	テレビ	Terebi	Televisi	Kata benda
30	エアコン	Eakon	Pendingin ruangan	Kata benda
31	ジュース	Jyuusu	Jus	Kata benda
32	コーヒー	Koohii	Kopi	Kata benda
33	パン	Pan	Roti	Kata benda
34	ぎゅうにゅう/ミルク	Gyuunyuu/miruku	Susu	Kata benda
35	こうちゃ	Koucha	Teh	Kata benda
36	みず	Mizu	Air	Kata benda
37	くだもの	Kudamono	Buah	Kata benda
38	やさい	Yasai	Sayur	Kata benda

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



39	たまご	Tamago	Telur	Kata benda
40	さかな	Sakana	Ikan	Kata benda
41	にく	Niku	Daging	Kata benda
42	ごはん	Gohan	Nasi	Kata benda
43	あさごはん	Asagohan	Sarapan	Kata kerja

### 3.4.3 Non Tes

Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. (Arikunto, 2006, hlm. 151).

Faisal, (1981, hlm. 2) menyatakan bahwa:

“Tenik angket ini dilakukan dengan cara pengumpulan datanya melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari responden”.

Angket dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa mengenai strategi *Quick On The Draw* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan angket tertutup.

**Tabel 3.7**  
**Kisi-Kisi Angket**

No	Jenis pernyataan	Jumlah Pernyataan
1	Kesan terhadap pembelajaran bahasa Jepang	6
2	Kesan terhadap strategi <i>Quick on The Draw</i>	7
3	Kekurangan dan kelebihan strategi <i>Quick on The Draw</i>	5

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

--	--	--

### 3.5 Prosedur Penelitian

#### 3.5.1 Tahap awal (Persiapan)

- a. Membuat proposal penelitian.
- b. Mengurus surat perizinan penelitian yang di tujukan kepada SMAN 15 Bandung.
- c. Pembuatan Instrumen Penelitian.
- d. Pembuatan RPP Penelitian.
- e. Mengumpulkan data-data nilai siswa.
- f. Menentukan sampel penelitian.

#### 3.5.2 Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilaksanakan pada tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut :

##### a. *Pre-test*

*Pre-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kosakata bahasa Jepang sampel, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dikenakan pembelajaran dengan menggunakan strategi *Quick On The Draw*.

##### b. Pembelajaran atau perlakuan

Melaksanakan *treatment* dengan memberikan pembelajaran menggunakan strategi *Quick On The Draw* kepada kelas eksperimen dan metode ceramah kepada kelas kontrol.

Strategi *Quick On The Draw* merupakan pacuan antar kelompok yang tidak rumit. Tujuannya adalah menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Langkah-langkah permainannya adalah:

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Satu set pertanyaan disiapkan, mengenai topik yang sedang dibahas. Tiap-tiap kelompok akan mendapatkan satu set kartu yang mempunyai pertanyaan yang sama namun warna dari tiap set kartu berbeda untuk setiap kelompoknya.
- Set kartu disimpan diatas meja berisikan pertanyaan. Angka menghadap atas, no 1 diatas.
- Tiap kelompok diberikan materi sumber yang nantinya akan berguna untuk menjawab pertanyaan dari setiap kartu. Sumber bisa diambil dari salah satu halaman tertentu dari buku teks. Idanya adalah agar siswa mencari jawaban tersebut dalam teks.
- Pada kata “mulai” satu orang perwakilan dari tiap kelompok berlari ke meja guru untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompok mereka masing-masing dan membawanya kembali ke kelompok.
- Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
- Jawaban dibawa ke guru oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil. Jika salah maka guru menyuruh sang pelari untuk kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari harus bergantian. Begitu seterusnya.
- Saat seorang siswa sedang berlari, siswa yang lain memindai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien.
- Kelompok yang pertama menyelesaikan semua pertanyaan dalam kartu menjadi pemenangnya.

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Selanjutnya guru membahas semua pertanyaan di kelas.

Variasi:

- Sebagai jalan pintas, guru tidak mengkopi satu set pertanyaan dalam kartu untuk tiap kelompok, tapi guru dapat membisikan pertanyaan kepada setiap pelari saat mereka tiba.
- Begitu semua pertanyaan telah dikumpulkan, jawaban dibahas dan siswa dapat membuat catatan tertulis.
- Guru dapat memberikan *reward* kepada kelompok yang memenangkan permainan, yaitu dengan memberikan waktu tambahan sebanyak 2 menit untuk mengambil kartu pertanyaan lebih awal dibandingkan kelompok lain pada pembelajaran selanjutnya.

(Ginnis, 2008: 163-165)

Soal *treatment* diambil dari buku pelajaran bahasa Jepang Sakura jilid 2 yaitu pelajaran 22, pelajaran 24, pelajaran 26, pelajaran 28.

c. *Post-test*

*Post-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan kosakata bahasa Jepang sampel setelah diberlakukan pembelajaran menggunakan strategi *Quick On The Draw* untuk kelas eksperimen dan metode pembelajaran ceramah untuk kelas kontrol.

d. Angket

Angket diberikan kepada sampel setelah diberikan *Post-test* untuk mengetahui bagaimana tanggapan sampel terhadap

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

strategi *Quick On The Draw* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

### 3.5.3 Tahap Akhir

Tahap akhir yang dilakukan peneliti adalah :

- a. Pengolahan data statistik yaitu tes dan angket.  
Pengolahan data dilakukan setelah semua data terkumpul, kemudian diolah dengan menggunakan rumus statistika.
- b. Menganalisa data.
- c. Mengintrepetasikan hasil analisis data penelitian.
- d. Menarik kesimpulan.

Setelah semua langkah penelitian selesai, maka penulis melakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

### 3.6 Analisis Data

Sugiyono (2007, hlm. 169) memaparkan bahwa ;

“Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan”.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan statistik *probabilitas* yang biasa digunakan untuk penelitian yang menggunakan sampel. Sugiyono (2007, hlm. 170) mengatakan bahwa :

“Statistik *inferensial* (sering juga disebut statistik *induktif* atau statistik *probabilitas*) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Suatu data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan yang dinyatakan dalam bentuk presentase)”.

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.6.1 Analisis Pengolahan Data Hasil Tes

Untuk mengolah data dalam penelitian ini digunakan studi komparansi dengan teknik *t test*. Tabel *t tes* digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Langkah-langkah menggunakan *t tes* adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan variabel X dan Y.
- b. Menghitung mean variabel X dan Y

$$M_x = \frac{\sum x}{N_1} \quad M_y = \frac{\sum y}{N_2}$$

- c. Menghitung standar defiasi X dan Y

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N_1}}$$

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N_2}}$$

- d. Menghitung standar error mean variabel X dan Y

$$SEM_x = \frac{SD_x}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_y = \frac{SD_y}{\sqrt{N_2 - 1}}$$

- e. Menghitung standar error perbedaan mean variabel X dan Y

$$SEM_x - SEM_y = \sqrt{SEM_x^2 + SEM_y^2}$$

- f. Menghitung *t hitung*

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{SEM_x - SEM_y}$$

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- g. Memberikan interpretasi berdasarkan *t tabel*
- h. Menguji hipotesis (apakah diterima atau ditolak)

### 3.6.2 Teknik Pengolahan Data Angket

Rumus yang digunakan untuk mengolah data angket adalah :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase frekuensi dari setiap jawaban dari responden

f = frekuensi setiap jawaban dari responden

n = jumlah responden

Adapun klasifikasi interpretasi perhitungan persentase tiap kategori adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.8**

#### **Persentase Hasil Angket**

<b>Besar Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
0%	Tidak seorangpun
1% - 5%	Hampir tidak ada
6% - 25%	Sebagian kecil
26% - 49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51% - 75%	Lebih dari setengahnya
76% - 95%	Sebagian besar

Senandung Nacita, 2016

**EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

96% - 99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sudjiono, 2001, hlm. 40-41)

Senandung Nacita, 2016

***EFEKTIVITAS STRATEGI QUICK ON THE DRAW DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN  
KOSAKATA BAHASA JEPANG***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)